CIRCUITO NACIONAL CEDH CHILE 2026
REGLAS PARA CLASIFICATORIOS
Y GRAN FINAL NACIONAL

1. REGLAS GENERALES DEL CIRCUITO

Los organizadores asumen que los participantes han leído las reglas que se exponen a continuación. Al inscribirse en uno de los torneos se dan por aceptadas las reglas y no se puede alegar el desconocimiento de las mismas.

La organización se reserva el derecho de admisión para la inscripción de cualquier jugador en sus eventos que pueda atentar contra el sano ambiente de juego y competencia.

1.1 Inscripciones

Para los torneos clasificatorios, se dispondrá de nueve sedes: Antofagasta, Santiago, Melipilla y Concepción, Iquique, La Serena, Algarrobo, Viña del Mar y Puerto Montt. La inscripción a cualquiera de estos torneos clasificatorios deberá ser directamente con la organización de cada torneo según se detalla en la programación de la temporada 2026.

1.2 Decklist

Tanto para la participación en los torneos clasificatorios como para el torneo nacional, los jugadores inscritos deberán registrar el listado de mazo a través de www.moxfield.com . Deberán asegurarse que el link de acceso funcione correctamente, que sea de acceso público y que sus listas no cuenten con ninguna variación antes de comenzar la ronda 1 de cualquier torneo.

1.3 Premios

La gestión, promoción y entrega de los premios será responsabilidad de cada organizador. La organización de CEDH Chile permite que estos sean entregados por sponsors de cada TO en los torneos en donde los respectivos organizadores lo estimen conveniente, quedando bajo su total responsabilidad todo el proceso.

2. ESTRUCTURA DE LOS TORNEOS

2.1 Funcionamiento general

Para la organización del torneo se utilizará el software “TopDeck.gg” el cual estará a cargo del registro de los jugadores, decklist, sorteo de rondas y confección del standing. Esto último sugiere que el software es el responsable del cálculo de rendimiento de cada jugador y escapa de las facultades de los organizadores de los torneos.

Los jugadores se ubicarán en la mesa de acuerdo al orden indicado por la plataforma Topdeck.gg. Esto será aplicado en todas las rondas del torneo, teniendo como primer turno del juego al jugador que está marcado como Número 1 de la mesa según la plataforma utilizada para los torneos.

Las rondas controladas por tiempo serán de 70 minutos desde la orden del juez o TO para comenzar. Si la partida no es completada y esta se encuentra en una pila que eventualmente otorgará un ganador de la mesa al terminar los 70 minutos, se otorgará un tiempo adicional de 10 minutos para finalizar satisfactoriamente la partida. Si al término del periodo adicional no se registra ganador de la mesa y no se ha resuelto la pila que originó el tiempo adicional, la partida finalizará una vez cumplidos estos 10 minutos siendo el estado de la mesa verificado por el juez o el organizador del torneo.

El ganador de una partida obtendrá 5 puntos. En caso de que la partida finalice sin ganador se considerará como un empate y todos los jugadores participantes de la partida reciben 1 punto, independiente de si se encuentran vivos o muertos al momento de concluir la partida.

Se preferirán partidas con 4 jugadores por mesa en cada ronda. Sin embargo, en el caso de no ser posible lo anterior, se permitirán mesas de 3 jugadores, las cuales no podrán ser más de 3 mesas por ronda. Los jugadores restantes se considerarán byes, no jugarán esa ronda y obtendrán 5 puntos por victoria. No puede haber más de 1 byes en una ronda. Consultar la tabla anexa para revisar la cantidad de mesas de 4 y 3 jugadores y la cantidad de byes según el número total de jugadores al momento de sortear la ronda.

Los resultados de una partida deberán ser reportados por alguno de los jugadores de la mesa directamente al juez y/o a los organizadores. Para evitar discrepancias se promueve que al final de cada ronda, juez y TO revisen resultados mesa por mesa. En caso de que existan problemas en cuanto a un resultado, se deberá notificar a

juez o TO, quienes revisarán el resultado general de la ronda para efectuar la corrección en el caso de que sea necesario.

En la versión 2026 del circuito tanto la estructura del torneo como la cantidad de cupos a la Gran Final a entregar en el evento en cuestión dependerá del número de jugadores inscritos, siendo 24 la cantidad mínima de jugadores inscritos con la que se podrán lanzar los torneos clasificatorios, a partir de este número se ordena todo de acuerdo a los niveles que se detallan a continuación:

2.2 Clasificación de torneos por nivel

2.2.1 Torneos Nivel 1: 24 a 32 jugadores

Este tipo de torneo constará de 5 rondas suizas de 70+10 minutos, donde los 4 primeros lugares del Standing jugarán la mesa final que decidirá al campeón del torneo.

La mesa final tendrá como duración máxima 150 minutos, al término del tiempo, en caso de no existir un ganador se dará como ganador y campeón del torneo al jugador que haya obtenido el mejor lugar en standing durante las 5 rondas preliminares del torneo

2.2.2 Torneos Nivel 2: 32 a 52 jugadores

Este tipo de torneo constará de 5 rondas suizas de 70+10 minutos, donde los 2 primeros lugares del Standing accederán directamente a la mesa final, mientras que desde el puesto 3 al 10 del Standing jugarán una mesa de clasificación a la final, donde se ubicarán de acuerdo al orden entregado por la aplicación topdeck.

La ronda semifinal tendrá como duración 70+10 minutos, en caso de que, al término del tiempo no exista ganador, se considerará como ganador y accederá a la mesa final el jugador que al momento del término del tiempo permanezca en la mesa que haya obtenido el mejor lugar en el Standing durante las 5 rondas preliminares del torneo.

La mesa final tendrá como duración máxima 150 minutos, al término del tiempo, en caso de no existir un ganador se dará como ganador y campeón del torneo al jugador que haya obtenido el mejor lugar en standing durante las 5 rondas preliminares del torneo.

2.2.3 Torneos Nivel 3: 52 a 80 jugadores

Este tipo de torneo constará de 5 rondas suizas de 70+10 minutos, con top 16, donde los 16 primeros lugares del Standing accederán a una ronda de semifinal cuya distribución será de acuerdo al orden entregado por la aplicación topdeck.

La ronda semifinal tendrá como duración 70+10 minutos, en caso de que, al término del tiempo no exista ganador, se considerará como ganador y accederá a la mesa final el jugador que al momento del término del tiempo permanezca en la mesa que haya obtenido el mejor lugar en el Standing durante las 5 rondas preliminares del torneo.

La mesa final tendrá como duración máxima 150 minutos, al término del tiempo, en caso de no existir un ganador se dará como ganador y campeón del torneo al jugador que haya obtenido el mejor lugar en standing durante las 5 rondas preliminares del torneo.

2.2.4 Torneo Nivel 4: 80 o más jugadores GRAN FINAL NACIONAL

La GRAN FINAL NACIONAL será un torneo de dos días, que constará en su día 1 de 7 rondas suizas de 70+10 minutos. Al término de las 7 rondas se realizará un corte con los 16 mejores jugadores de acuerdo al standing general.

Durante el día 2 de la Gran Final se desarrollará en primera instancia la semifinal del torneo, la cual será una ronda de 180 minutos, pudiendo extenderse como máximo durante 30 minutos más. Si al término del tiempo adicional no se registra ganador o alguna condición de victoria comprobable por el juez y ratificada por los jugadores, se considerará como ganador de la mesa, y tendrá el pase a la Mesa Final del torneo el jugador que al momento del término del tiempo permanezca en la mesa que mejor posición haya obtenido en el Standing después de las 7 rondas del día 1.

Después de la semifinal, se efectuará la GRAN FINAL que entregará al Campeón Nacional, esta partida será de máximo 240 minutos. En caso de que, al término del tiempo no existe ganador, la organización en conjunto con el local donde se desarrolle la gran final determinarán si es que se asigna como máximo 30 minutos adicionales a la mesa final. Si al término del tiempo adicional asignado no se registrase ganador, se aplicará criterio de mejor lugar en Standing para determinar de manera extraordinaria al Campeón Nacional, siendo el Nuevo Campeón Nacional de Cedh el jugador de los participantes vivos en la mesa final que mejor posición haya obtenido en el Standing del primer día.

2.3 FORMAS DE CLASIFICAR AL NACIONAL

2.3.1 Clasificación mediante cupo directo

Todos los torneos entregarán cupos directos de acuerdo a lo indicado en el punto 3.2. Si el premio recae en una persona que ya posea un cupo al torneo nacional ganado en otro torneo, **el cupo no será asignado a otras personas.** De igual forma, si un clasificado con cupo directo no puede participar en la Final Nacional, **el cupo no será asignado a otra persona.**

2.3.2 Clasificación mediante standing de cada sede

Cada sede que realice 2 o más torneos clasificatorios mantendrá una tabla acumulada con todos los jugadores que han participado en todos sus torneos de la temporada, ordenada en primera instancia por los puntajes obtenidos por cada jugador, posterior a esto, se debe ordenar de acuerdo a Opponent Win Rate entregado por topdeck, en último caso, se debe ordenar la tabla por cantidad de victorias que tengan los jugadores.

Los primeros de esta tabla, **que no estén clasificados por otro medio** accederán al nacional. En caso de empate en puntos entre dos jugadores, el que tenga un opp win rate promediado más alto ocupará la posición superior. Si ambos tienen el mismo opp win rate, se considerará al que haya ganado más partidas.

Los puntos que se entreguen por rondas bye en un torneo **no serán considerados en la tabla acumulada.**

Si un jugador clasificado mediante standing de cada sede (tabla acumulada) no puede participar en la Final Nacional, **su cupo se cederá al siguiente en el standing de cada sede (tabla acumulada)** con el fin de mantener la cantidad de clasificados por este medio en dicha sede.

Si un jugador se clasifica a la Final Nacional por sistema de tabla acumulada en dos sedes diferentes, clasificará por la sede donde tenga más puntos. En caso de igualdad de puntos, se priorizará la sede con el mejor opp win rate, y si este valor también es el mismo, se considerará la sede en la que haya ganado más partidas

La cantidad de cupos por tabla por sede a la Final Nacional está ligada al nivel del torneo según lo que se detalla en el punto 2.2

2.3.3 Clasificación extraordinaria a Gran Final

En virtud de las eventualidades personales que puedan suceder y también, para premiar la constancia, compromiso y dedicación de los jugadore, se considerarán cupos extraordinarios a la Final Nacional el caso de que un jugador informe al Organizador de su sede que no puede asitir al magno evento, de ser así, el TO en cuestión asignará el cupo de acuerdo a los siguientes criterios:

- Sedes con torneos Nivel 1-2: Los cupos por inasistencia podrán llegar hasta el jugador ubicado como máximo en el Lugar 10 de la tabla anual.

- Sedes con torneos Nivel 3: Los cupos por inasistencia podrán llegar hasta el jugador ubicado como máximo en el lugar 20 de la tabla anual de la sede.

Si llegado al último jugador en cuestión, en cada sede, el cupo no se logra llenar, éste se podrá asignar al primer jugador sin cupo a la Final de la Tabla Nacional ponderada, que contiene la información de todos los torneos realizados dentro del circuito en el año, la cual se ordenará por promedio de puntos de cada jugador durante el año. Para efectos de que un cupo por inasistencia llegue hasta esta tabla, sólo se considerarán como posibles clasificados aquellos jugadores que hayan disputado al menos 3 torneos durante el año.

2.4 Clasificación por nivel de torneo

2.4.1 Torneos Nivel 1: 24 a 32 jugadores

La cantidad de cupos a la Gran Final de este torneo serán 4:

Cupo 1: Ganador del torneo

Cupo 2: Jugador que obtenga el Primer lugar en standing de las 5 rondas.

Cupo 3-4: Mejores puntajes en la tabla acumulada de la sede, siempre y cuando la sede cuente con al menos dos torneos clasificatorios programados durante el 2026.

2.4.2 Torneos Nivel 2: 32 a 52 jugadores

La cantidad de clasificados de este tipo de torneo serán 5:

Cupo 1: Ganador del torneo

Cupo 2: Jugador que obtenga el Primer lugar en standing de las 5 rondas.

Cupo 3-4-5: Mejores puntajes en la tabla acumulada de la sede, siempre y cuando la sede cuente con al menos dos torneos clasificatorios programados durante el 2026.

2.4.3 Torneos Nivel 3: 52 a 80 jugadores

La cantidad de clasificados de este tipo de torneo serán 8

Cupo 1: Ganador del torneo

Cupo 2: Jugador que obtenga el Primer lugar en standing de las 5 rondas.

Cupos 3-4-5: Jugadores clasificados a la mesa final.

Cupos 6-7-8: Mejores puntajes en la tabla acumulada de la sede, siempre y cuando la sede cuente con al menos dos torneos clasificatorios programados durante el 2026.

En caso de que el ganador del torneo y el ganador del standing sean el mismo, el cupo del Standing se asignará como cupo adicional a la tabla acumulada de la sede, siempre y cuando se tengan al menos dos torneos durante el año. En caso de que la sede cuente con un solo torneo y el torneo sea de esta envergadura, sólo se asignan los cupos 1-2-3-4-5, en este caso, si el ganador del torneo es el mismo jugador que finalizó primero en el standing, ese cupo se destinará al mejor lugar en el standing dentro de los jugadores que no se encuentren clasificados en el torneo.

3. APLICACIÓN DE REGLAS DEL JUEGO AL CIRCUITO

Tanto los torneos clasificatorios regionales como el torneo nacional emplearán un nivel de reglas competitivo. Esto significa que esperamos que conozcan las reglas cuando se sienten a jugar. Los jueces estarán presentes para hacer cumplir las reglas y responder cualquier pregunta. Violaciones repetidas de las reglas, juego lento, conducta antideportiva y similares, puede dar lugar a sanciones que pueden ir desde la advertencia, pérdida de juego y/o hasta la descalificación del torneo. No se permitirán discriminaciones de ningún tipo, faltas de respeto, etc en cualquiera de las instancias de los torneos, incluido alters sexistas, ofensivos, etc.

3.1 Referencias a reglas generales

Basic & Comprehensive Rules: *https://magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/rules*

Basic Commander Rules & Banned List:
https://magic.wizards.com/en/content/commander-format

RC Commander Rules:

https://mtgcommander.net/index.php/rules/

Competitive REL MTR/IPG Addendum for Commander Events:

https://topdeck.gg/mtr-ipg-addendum

Regla de Muerte Súbita:

https://blogs.magicjudges.org/rulestips/2015/03/how-sudden-death-works-for-timed-single-elimination-matches/

3.1.2 Barajar

Al comienzo de cada partida, los jugadores deberán repartir las cartas de su mazo en 7 montones para luego barajarlo usando “mash shuffle” o “riffle shuffle” minimo 7 veces. Este procedimiento busca favorecer una correcta aleatorización de la baraja entre partidas, sin sustituir la obligación de mezclar el mazo hasta que su orden sea efectivamente aleatorio. Los barajeos durante búsquedas o tutores solo deben ser “mash o riffle shuffle” un numero minimo de 4 veces.

3.1.3 Test Cards

Se podrá jugar con Playtest Cards en todos los torneos de la temporada 2026. Estas cartas deben ser llevadas por los mismos jugadores y cumplir con lo siguiente:

- Todas las test cards deben estar a color con una buena calidad de impresión. Sus dimensiones deben ser las correctas en tamaño y grosor.

- Todas las test cards deben tener ilustraciones oficiales de MTG (se permiten ilustraciones de MTGO).

- Se permiten cartas de ediciones internacionales y de campeones mundiales.

- Se permite un máximo de 5 cartas con arte alterado (entiéndase como una carta real con alteración en su arte). Las cuales deben tener su nombre y cuadro de texto completamente legibles. No se permiten alters ofensivos.

- Para las cartas en idiomas que no sean español o inglés, o que tengan su cuadro de texto ilegible por alters u otros, el jugador deberá portar una copia legible en idioma español o inglés en caso de consultas.

3.1.4 Mulligans

Se usará el “London Mulligan” tanto en los torneos clasificatorios como en el torneo nacional. Se adjunta descripción de este:

“103.4. Each player draws a number of cards equal to their starting hand size, which is normally seven. (Some effects can modify a player's starting hand size.) A player who is dissatisfied with their initial hand may take a mulligan. First, the starting player declares whether they will take a mulligan. Then each other player in turn order does the same. Once each player has made a declaration, all players who decided to take mulligans do so at the same time. To take a mulligan, a player shuffles the cards in their hand back into their library, draws a new hand of cards equal to their starting hand size, then puts a number of those cards equal to the number of times that player has taken a mulligan on the bottom of their library in any order. Once a player chooses not to take a mulligan, the remaining cards become that player's opening hand, and that player may not take any further mulligans. This process is then repeated until no player takes a mulligan. A player can take mulligans until their opening hand would be zero cards.”

Dada la naturaleza multijugador de Commander, el primer mulligan para cada jugador es “gratuito”. Solo para el primer mulligan, los jugadores simplemente roban y se quedan con siete cartas nuevas. Después de esto, comienza el proceso de mulligan normal, donde el jugador comienza con menos cartas en la mano dependiendo de cuántos mulligans haya realizado.

3.1.5 Bucles no deterministas

Los bucles no deterministas (como se ve con los bucles The Gitrog Monster o Time Twister) están permitidos siempre que se realicen de manera razonablemente eficiente y sin una reproducción lenta innecesaria. Si un oponente obstaculiza innecesariamente el loop con intención de Stalling, puede ser motivo de investigación de parte del juez y acarrear una penalidad.

3.2 ERRORES DE JUEGO

3.2.1 Trigger perdido “missed Trigger”

En orden de prioridad, los oponentes votan “si” o “no” en poner la habilidad en la pila. El trigger se pierde a menos que los oponentes decidan que si va a la pila y el juez determine que no va a ser muy disruptivo para el desarrollo del juego y estado de mesa.

No hay que poner la habilidad en la pila si ya se tomaron decisiones significativas o fueron tomadas desiciones en base al trigger perdido. A diferencia de otras acciones ilegales, los jugadores pueden elegir si le hacen saber a su oponente de sus triggers pedidos. En principio este hecho no tiene penalidad, pero en caso que se sospeche que un jugador está olvidando sus triggers a propósito y reiteradamente podría aplicarse Conducta Antideportiva - Trampa.

3.2.2 Error de Carta Oculta

El oponente más alejado en el orden de turno del jugador activo que no sea el jugador infractor es el oponente como se describe en el IPG 1v1. Sólo a él se les revela las cartas y toma la decisión necesaria para remediarlo. El jugador que toma las decisiones no puede discutir sus elecciones con los demás jugadores involucrados. La decisión debe ser tomada de manera expedita para que el juego pueda continuar.

3.3 ERRORES DE TORNEO

3.3.1 Retraso

Los jugadores que no estén en su asiento dentro de 1 minuto desde el inicio de la ronda se saltarán su siguiente turno disponible, en este caso, probablemente el primer turno. Después de 5 minutos, el jugador será considerado como que no se presentó, recibirá una **Pérdida de Partida** (Game loss) **y será eliminado del evento** (drop evento). Una partida no comenzará hasta que todos los jugadores estén presentes o hayan transcurrido 5 minutos en la ronda.

3.3.2 Asistencia Externa

Será sancionado cualquier jugador, espectador u otro participante del torneo que realice alguna de las siguientes acciones:

- Busca consejo de juego o información privada sobre su partida de otras personas una vez que se ha sentado para jugar.

- Da consejo de juego o revela información privada a jugadores (fuera de su partida) que se han sentado para jugar.

- Utilice dispositivos electrónicos para otro fin que no sea llevar las vidas durante una partida, consulte notas (que no sean las páginas de OracleTM) realizadas antes del comienzo oficial de la partida actual. (Consulte la sección 2.12 del MTR 1v1 para el uso adecuado de dispositivos electrónicos) Casos al margen del juego debidamente mencionados a la mesa u organizador o juez están permitidos.

- Los jugadores que ya no estando activos en la partida dejando de ser parte de ella, y que en el intento de influir en el pod será considerado como Asistencia Externa.

3.4 SANCIONES POR PROBLEMAS FORMALES CON EL MAZO

Si durante el torneo, por cualquier motivo o razón se descubre que un mazo no coincide la lista informada con la que se está jugando o existe un error relacionado con las reglas de construcción del mazo de commander habrá que distinguir distintas situaciones.

3.4.1 Situación descubierta entre rondas

- Si existe una carta faltante , se hará rápidamente una búsqueda de la carta e investigación sumaria. Es común que a veces cartas sean tomadas por equivocación por algún contrincante. El juez junto con los organizadores del evento teniendo a la vista los antecedentes obtenidos tomarán la decisión de dar un warning, en atención la importancia de la carta, circunstancias en que se pudo haber perdido, por ejemplo, si fue jugada o no, si sus oponentes recuerdan que la carta se jugó o no. Si la carta no aparece será reemplazada por una tierra básica.

- Si existen cartas adicionales al máximo permitido o más de una copia de lo que se permite una carta, los jueces y los organizadores harán una investigación sumaria del asunto, y las sanciones que puede acarrear el jugador son warning más salto de turno o una descalificación del torneo si este procedimiento determina que el jugador hizo trampa.

- Si no existe concordancia entre el mazo registrado y el mazo presentado, pero cumple con todas las reglas de construcción de mazos en commander la sanción será un warning. Sin perjuicio de lo anterior, si se probará que durante el transcurso del torneo jugó alguna de las cartas que estaban en el mazo registrado y que ahora faltan en el mazo presentado, se entenderá que el jugador modificó su mazo en el transcurso del torneo y la sanción será la descalificación

- Si la lista del mazo es ilegal, cuenta con cartas ilegales del formato, baneadas, etc. Se quitan esas cartas del mazo, son reemplazadas por tierras y la sanción es un salto de turno.

3.4.2 Situación descubierta en el transcurso de una ronda

La sanción será Game Loss más un warning o descalificación dependiendo de la gravedad. El jugador será retirado de la mesa y los jugadores restantes seguirán la partida. Si la situación se da en la mitad de la resolución de una pila, el juez determinará como se resuelve la misma y en que estado dejar o retrotraer el juego. Inmediatamente se comenzará una investigación por el juez, que junto con los organizadores del torneo analizarán si se le aplica una descalificación del torneo.

Se les recomienda a todos los jugadores, que, una vez terminada una ronda, cuenten las cartas de su mazo. **Presentar el mazo de forma correcta en cada una de las rondas es obligación del jugador.**

3.4.3 Cartas Marcadas

Penalizado con Warning.

Las cartas o sleeves (fundas) en el mazo de un jugador que tengan inconsistencias que podrían permitir diferenciarlas entre sí mientras están en la biblioteca es lo que se considera una carta marcada.

Esto incluye marcas de rasguños, marcas de uñas, decoloración, esquinas dobladas y curvado por cartas foil.

El jugador necesita reemplazar la(s) carta(s) o funda(s) con una versión sin marcas o, si no se están usando fundas, utilizar fundas que oculten las marcas.

Si el jugador no puede encontrar cartas de reemplazo, puede sustituirlas por cualquier combinación de cartas llamadas Llanura, Isla, Pantano, Montaña, Bosque o Wastes. Como la lista de mazo se está modificando para coincidir con el nuevo contenido del mazo, la penalización será un Salto de Turno. Este cambio puede revertirse en un punto posterior sin penalización adicional si se encuentran reemplazos para las cartas marcadas.

3.4.4 Obstáculos al Torneo

Penalizado con Warning.

Un jugador que cause un retraso específico en el desarrollo normal del evento, lo que resulta en el consumo de recursos adicionales del torneo, incluido tiempo.

- Un jugador deja basura excesiva en el área de juego después de abandonar la mesa.
- Un jugador no sigue la solicitud de un juez o del organizador del torneo para abandonar el área de juego.
- Un jugador no proporciona los resultados de la partida de manera oportuna.
-

3.5 ACTITUDES ANTIDEPORTIVAS Y OTROS

Alentamos a todos a jugar de la mejor manera posible, evitando las jugadas de venganza, las actitudes burlescas y sobre todo la baja tolerancia con el resto.

Apelamos a la deportividad de nuestros participantes: hagamos juegos buenos y justos, que las partidas y el torneo se resuelva jugando Magic.

Aparte de todas las sanciones de torneos oficiales, respecto al debido comportamiento que deben tener los jugadores, se agregan las siguientes sanciones.

3.5.1 Kingmaking

Un jugador/a realiza una jugada que beneficia a un jugador en particular sin recibir un beneficio “in game” o una mejor posición de mesa no teniendo posibilidad de llevarse la victoria de la partida por su cuenta. Ahora, si un jugador no tiene los recursos suficientes para poder llevarse la victoria, quedará bajo el criterio de la organización del torneo y del juez del mismo, la sanción a jugadores que realicen jugadas que beneficien deliberadamente a otro jugador con el fin de que este último se lleve la victoria. Sanciones que pueden ir desde el **Warning** hasta la **descalificación** del torneo.

En este mismo sentido, se espera que los jugadores NO actúen por factores externos a la partida actual.

3.5.2 Spiteplay

Spiteplay como su nombre lo dice, es una jugada de picado, es una acción de juego realizada por un jugador principalmente por un sentimiento de agravio o represalia, en lugar de por un beneficio estratégic. Ejemplo más típico es un jugador que previo de que se resuelva un trigger que le hace perder el juego, destruye un permanente de otro jugador, “porque si”. Además, **la jugada se retrotrae**.

En este mismo sentido, se espera que los jugadores NO actúen por factores externos a la partida actual.

3.5.3 Pact of Negation

Se eliminan todas las restricciones que se han aplicado durante el circuito y final del nacional de cEDH 2025. Pueden jugar la carta pacto de negación libremente en cualquier momento de la partida.

3.5.4 **Mana Bullying**

La regulación del Maná Bullying está orientada a que como comunidad tengamos un juego más ameno, por tanto se encuentra sancionado requerir, incidir o realizar la acción de generar maná para poder obtener otra ronda de prioridades. La idea principal es que los jugadores conversen el tema antes de pasar la prioridad.

La activación accidental de una ronda de prioridades por generación de maná podrá ser consultada a alguno de los jueces, quien determinará si permite o no dicha ronda.

Las sanciones asociadas a estos puntos dependerán de cada situación y de las veces que el jugador recurra a dicha práctica, pudiendo traducirse en primera instancia en un warning pudiendo escalar a una descalificación según la recurrencia.

3.5.5 Conceder partida

Queda prohibido conceder durante el desarrollo de una partida. Si un jugador no puede continuar con el torneo, deberá dar aviso al Juez y/o a la organización para su baja voluntaria del mismo.

3.5.6 Reversión de decisiones

Si bien las presentes reglas generales toman de base el documento “Competitive REL MTR/IPG Addendum for Commander Events” el siguiente punto reemplaza el punto MTRA 4.8:

A efectos de revertir decisiones, cualquier información relevante proporcionada por los oponentes del jugador que desea revertir una decisión debe ser tenida en cuenta; si se determina que se ha obtenido información estratégica relevante, **no se debe permitir la reversión.**

¿Por qué?

Esta regla busca aclarar situaciones en las que pueden surgir alianzas o acuerdos temporales durante el juego, debido a la naturaleza de las partidas “todos contra todos”.
El punto central es evitar que los jugadores tengan constantemente sus decisiones cuestionadas por sus oponentes —quienes, en la mayoría de los casos, tratarán de incluirlas para su propio beneficio—, como si dispusiera de una reserva infinita de efectos gratuitos de “*cambia el objetivo del hechizo objetivo*”. Además, creemos que los jugadores deben aprender a comunicarse en periodos de tiempo breves antes de ejecutar sus acciones, lo cual forma parte de profesionalizar el juego y no caer

en un coaching constante por parte de otros jugadores a la hora de elegir los objetivos de los hechizos.

De este modo, la responsabilidad de una decisión recae en quien la toma, aunque los jugadores aún pueden discutir antes de tomar una decisión cuál es el mejor curso de acción, lo cual fomenta y mantiene el componente social del formato.

Ejemplos:

- En una interacción en la pila, donde Martin intenta resolver *necropotencia*, Fredy responde con *force of will*, Martin responde con *pact of negation* y Jesus responde con *Deflecting Swat*. Cuando *Deflecting Swat* se resuelve, Jesus dice: "Cambia el pacto por el swat". Fredy grita de inmediato: "¡No! ¡Debiste haber apuntado a la *necropotencia*!". **A Jesus no se le debe permitir revertir su decisión.**
- Paulo intenta detener un intento de victoria de Javier y resuelve *Demonic Consultation*, nombrando *Fierce Guardianship*. En ese momento, Carlos le recuerda a Paulo que debería buscar *Mindbreak Trap* en su lugar. **A Paulo no se le debe permitir revertir su decisión.**
- Al final del turno de Javiera, Juan Pablo lanza un *Vampiric Tutor*, y Javiera dice de inmediato: "¡Espera, Juan Carlos tiene un *Opposition Agent* en juego!". Juan Pablo responde: "¡Ah! No, cambié de opinión". **A Juan Pablo no se le debe permitir revertir su decisión.**

3.5.7 Atajo de Prioridad

En una partida, si un jugador anuncia directa o indirectamente (mediante un atajo) por adelantado que va a pasar la prioridad cuando llegue a él, ese Jugador debe mantener dicha decisión cuando eventualmente reciba la prioridad, a menos que algún jugador anterior en el orden de turno tome una decisión distinta a pasar la prioridad. Con esto buscamos agilizar la comunicación entre jugadores y así evitar caer en un tipo de bullying priority.

3.5.8 Slowplay y Acciones disruptivas

Definición de acciones consideradas como **slow play**

- Acciones de juego realizadas en forma lenta deliberadamente para ganar tiempo a favor de un resultado.
- Table talk sobre cosas no relativas a la mesa con la finalidad de hacer el juego lento o desconcentrar al oponente
- Overpolitics. Sobre discutir decisiones incluso después que los jugadores han manifestado las acciones que desean tomar

Definición de acciones consideradas **disruptivas**

- Usar lenguaje excesivamente vulgar, a pesar de que ya te pidieron moderarlo.
- Exigir de manera inapropiada que un juez penalice a tu oponente, con tono hostil o insistente.
- Seguir presionando e influyendo en las decisiones de juego de otros jugadores cuando ellos ya pidieron que les dejen jugar tranquilos.
- Insultos personales, acoso, comentarios discriminatorios o degradantes hacia jugadores, jueces u organización.
- Amenazas, gritos o gestos agresivos que generen miedo o un ambiente hostil.
- Tirar cartas, mesas o materiales de forma violenta tras perder o durante una discusión.
- Negarse a acatar instrucciones razonables de un juez u organizador.

A raíz de estas definiciones es que se crea un **Nuevo sistema de sanciones de conducta antideportiva enfocada en slowplay y acciones disruptivas.**

- Los TO del nacional se comprometen a llevar registro detallado de las denuncias realizadas contra jugadores con o sin intervención de un juez. Por ejemplo, denuncias post torneo en un contexto de privacidad.
- Las sanciones detalladas a continuación pueden ser aplicadas por el juez del torneo y/o TO, este ultima, siempre y cuando no corresponda a un pod en el cual este participando. En el caso de ser un TO este deberá pedirle a la mesa que detengan el juego, llamar al juez del evento quien será el responsable final de aplicar la sanción.
- Las sanciones a continuación pueden ser aplicadas después que una ronda y torneo termine.
- Las amonestaciones tienen memoria entre ronda y torneos del circuito nacional

3.5.8.1. Nuevo sistema de sanciones

Las acciones de slowplay y de carácter disruptivo tienen como finalidad o resultado el enlentecimiento de la partida ya sea por un efecto directo o indirecto. Es por eso por lo que las sanciones se enfocaran en acelerar el juego penalizando a los responsables.

- Amonestación nivel 1 - warning
- Amonestación nivel 2 – end turn y/o turn skip
- Amonestación nivel 3 – Game loss (GL)
- Amonestación nivel 4 – DQ

Se generará un registro permanente de las amonestaciones de los jugadores, estas tendrán memoria entre rondas y torneos. Esto quiere decir que si en un torneo A, jugador X recibe una advertencia en la próxima ronda o torneo donde incurra en una amonestación esta partirá en el siguiente nivel lo cual es end turn y/o turn skip.

Adicionalmente

El jugador activo puede solicitar que los jugadores dejen de influenciar excesivamente la mesa. Frente al no cumplimiento de esto, el jugador activo puede llamar al juez el cual puede sancionar con una amonestación nivel 1 + skip priority de todos los jugadores no activos.

Table talk sobre cosas no relativas a la mesa NO ESTA PERMITIDO una vez iniciada el turno del seat 1. Esta acción es sancionada inmediatamente con una amonestación nivel 2.

Los tutores que ponen una carta revelada en la parte superior de la biblioteca, así como las búsquedas de tierra deben seguir un shortcut siempre y cuando no existan otras acciones de juego que requieran de su desarrollo previo (ejemplo un trigger de robo).

Los tutores ocultos (ejem vampiric tutor) deben ingresar a la pila con un blanco claro de búsqueda. Cualquier comentario o acción que revele un desconocimiento de la carta tutoreada durante la acción será sancionado con una amonestación del nivel correspondiente. Por ejemplo, jugador A castea demonic tutor, durante la búsqueda verbaliza “no sé qué voy a buscar” /“esta difícil la partida” o comienza a hacer política durante la búsqueda esto será sancionada con una amonestación del nivel que corresponda.

La excepción a esta regla son los tutoreos en librerías ajenas, en los cuales el tiempo de búsqueda debe ser acotado, sin embargo, el jugador no tiene que saber que carta busca desde el comienzo. Ejemplo búsqueda con opposition agent en juego, praetor grasp.

3.5.8.2. Registro y seguimiento de jugadores problemáticos y zona de riesgo

Se definen 4 zonas de riesgo dado los antecedentes y o sanciones de los jugadores. Los jugadores pueden entrar a las zonas de riesgo por sanciones efectivas de juez o acumulación de denuncias en un tiempo prolongado.

- Zona negra (4 sanciones o 1 año/5 torneos de denuncias, lo que ocurra primero): próxima amonestación DQ del torneo + baneo de 1 año del circuito

- Zona roja (3 sanciones o 8 meses/4 torneos de denuncias, lo que ocurra primero): próxima amonestación DQ del torneo y SE MUEVE A ZONA NEGRA

- Zona amarilla (2 sanciones o 6 meses/3 torneos de denuncias, lo que ocurra primero): próxima amonestación GL y SE MUEVE A ZONA ROJA
- Zona verde (1 sanción o 3 meses/2 torneos de denuncias lo que ocurra primero): próxima amonestación end turn y/o turn skip y SE MUEVE A ZONA AMARILLA

Los jugadores bajaran una categoría de riesgo automáticamente al concluir el año del circuito en curso, con excepción de aquellos en zona negra que bajaran pasado 2 años de circuito. La filosofía detrás de esto es que las conductas que llevan a un jugador a estar en zona negra son conductas de larga data, reiteradas que caen en la categoría de hábitos. Consideramos que una conducta intachable de 2 años en suficiente para demostrar un cambio real. De este modo garantizamos la protección de la comunidad.

Si un jugador es baneado por las razones ya mencionadas al cumplir el año puede volver al circuito nacional de cEDH partiendo de la categoría “zona roja”.

A cada uno de estos jugadores se les enviara una comunicación formal de índole privada desde la organización del nacional dando cuenta de sus situaciones como un único aviso. La categorización entregada es inapelable.

3.6 REVISIÓN Y ACTUALIZACIÓN DE REGLAS

En función del dinamismo del juego, el impacto de los torneos a nivel mundial, cambios en el metagame y las problemáticas que se pudieran ocasionar durante el desarrollo del circuito, es que la organización de cEDH Chile, en coordinación con el grupo de jueces y organizadores de torneos paralelos que cumplan con los lineamientos de nuestro circuito, se reunirán para evaluar cambios pertinentes a las reglas y desarrollo del circuito, estas reuniones traerán consigo comunicados a nivel de organización siendo avalados por todos los Organizadores y jueces que participan de este circuito. Estos cambios en las reglas deberán ser publicados y compartidos con la comunidad al menos 1 semana antes de la realización de un torneo clasificatorio o de la Final Nacional, a menos que se trate de una actualización de emergencia.

CALENDARIO CIRCUITO NACIONAL CEDH CHILE 2026

Reglas circuito Nacional Cedh Chile 2026